

# Uppsetning og Skipulag

Hugbúnaðarfræði - Miðannarverkefni

Andri Már Marteinsson, Ágúst Helgi Árnason, Berglind Dúna Sigurðardóttir,  
Íris Björk Snorradóttir, Magnús Björn Sigurðsson, Olga Ýr Georgsdóttir

Hópanafn: Míkró Tvíson

10. september 2017

Kennari: Hannes Pétursson



## Efnisyfirlit

Inngangur .....	3
1 Scrum hlutverk.....	3
1.1 Product owner .....	3
1.2 Scrum master .....	3
1.3 Þróunarteymið .....	3
2 Aðferðir.....	4
2.1 Spretturinn.....	4
2.1 Scrum taflan .....	4
2.2 Daglegir Fundir .....	5
2.3 Retrospectives Fundir .....	5
3 Vinnulag.....	5
3.1 Aðstaða .....	5
3.2 Samskipti.....	5
3.3 Viðvera.....	6

## Töfluyfirlit

Tafla 1: Innihald Scrum töflu .....	4
-------------------------------------	---

## Inngangur

Miðannarverkefni áfangans gengur út á að setja upp hugbúnaðarverkefni með Scrum aðferðinni sem er innan Agile aðferðafræðinnar. Í þessari skýrslu verður fjallað um uppsetningu og skipulag miðannarverkefnisins. Byrjað verður á að úthluta hópmeðlimum Scrum hlutverkum, gerð verður áætlun fyrir verkefnið sem gengur út á að unnið verður í sprettum og loks verður vinnulagi hópsins lýst.

## 1 Scrum hlutverk

Byrjað er á að úthluta hópmeðlimum Scrum hlutverk sem eru af þrennum toga. Product owner, Scrum master og teymis meðlimur.

### 1.1 Product owner

**Product owner:** Magnús Björn Sigurðsson

Ákveðið var að Magnús yrði product owner þar sem hann átti hugmyndina að verkefninu. Magnús hefur mestu reynsluna á því að versla á netinu og er duglegur að nýta sér netverslanir. Hann hafði sína sýn í byrjun um hvernig lokaútgáfa vefsíðunnar ætti að líta út og þess vegna var þessi ákvörðun tekin. Magnús ber ábyrgð á að skilgreina þá vinnu sem þarf að eiga sér stað ásamt því að forgangsraða verkum.

### 1.2 Scrum master

**Scrum master:** Berglind Dúna Sigurðardóttir

Ákveðið var að Berglind yrði skipuð sem Scrum master þar sem hún hefur mestu reynsluna á þessari aðferðafræði. Hún var í sumarstarfi á vinnustað þar sem Scrum og Lean aðferðafræðirnar eru mikið notaðar. Berglind einblínir á að teymið geti unnið verkefnið án truflana og sér til þess að þróunarteymið og Product owner vinni út frá Scrum ferlinu.

### 1.3 Þróunarteymið

- Andri Már Marteinsson
- Ágúst Helgi Árnason
- Íris Björk Snorradóttir
- Olga Ýr Georgsdóttir

Ofantaldir einstaklingar skipa þróunarteymi verkefnisins. Allir eru jafnir innan þessa hóps og sinnir teymið aðallega verkefnum sem snúa að forritun og hönnun.

## 2 Aðferðir

Listað er upp þær aðferðir sem notaðar verða til að halda utan um spretti teymisins.

### 2.1 Spretturninn

Ákveðið var að lengd hvers spretts væri vika eða 5 virkir dagar. Lengdin er megin forsenda þegar hraði og afkastageta teymisins er reiknuð út. Þegar það liggur fyrir er hægt að sjá hve marga spretti teymið getur unnið fram að útgáfudegi. Teymið var sammála um að 5 dagar væri best þar sem það væri hæfilegt til þess að betur væri hægt að skoða og endurmeta hvern sprett eftir öðrum. Einnig er auðvelt að bæta við spretti ef verkefnið skyldi taka lengri tíma en áætlað var.

### 2.1 Scrum taflan

Ákveðið var að hafa Scrum töflu til þess að halda utan um þær sögur og verkþætti sem tengjast verkefninu. Einnig var ákveðið að hafa töfluna aðgengilega og sýnilega öllum upp á vegg í vinnuaðstöðu okkar. Þar sem allir vinna í sama rýminu fannst okkur þessi leið best til þess að hafa það alltaf sýnilegt um hvernig teyminu gengur með verkefnið. Einnig var ákveðið að notast við tvær mismunandi gerðir af Post-it miðum til þess að auðvelda aðgreiningu á sögum og verkþáttum á Scrum töflunni. Gulir miðar tákna sögur og bleikir miðar tákna verkþætti. Á töflu 1 má sjá þá dálka sem Scrum taflan mun innihalda.

<b>Product backlog</b>	Þessi dálkur inniheldur allar sögur verkefnisins sem ekki hafa verið teknar inn á sprett. Einnig er hægt að færa sögur aftur inn á þennan dálk ef að ljóst er að hún klárast ekki í sprettnum.
<b>Sprint backlog</b>	Þessi dálkur inniheldur allar þær sögur sem eru inn á núverandi spretti og tengda verkþætti sem eru ekki byrjaðar í vinnslu. Eftir hvern sprett eru þær sögur sem ennþá eru í þessum daki færðar aftur yfir á product backlog eða þær færðar yfir á næsta sprett.
<b>Í vinnslu</b>	Þessi dálkur inniheldur alla þá verkþætti sem eru í vinnslu.
<b>Í prófun</b>	Þessi dálkur inniheldur alla þá verkþætti sem eru í prófun. Þróun og framkvæmd þeirra er lokið.
<b>Lokið</b>	Þessi dálkur inniheldur allar þær sögur og verkþætti sem eru full kláraðir og prófaðir.

Tafla 1: Innihald Scrum töflu

## 2.2 Daglegir Fundir

Áætlað er að fundir fari fram daglega klukkan 8.45. Þróunarteymið og Scrum master eru viðstödd á öllum fundum. Product owner má vera viðstaddur en hans hlutverk er þá einungis að hlusta. Áður en fundurinn hefst munu allir í teyminu uppfæra Scrum töfluna með því að færa viðeigandi sögur og verkþætti í rétta dálka í töflunni. Á fundunum munu allir standa fyrir framan töfluna og er áætlað að þessi fundir séu ekki lengri en korter í senn. Á fundunum munu allir segja frá því sem þau gerðu á seinasta vinnudegi og hvort þau stóðu frammi fyrir einhverjum hindrunum. Einnig munu allir taka fram, fyrir framan teymið, hvað þeir ætla að gera yfir komandi vinnudag. Með þessu munu allir geta fylgst með framgangi allra verkþáttanna. Fundinum mun ljúka með hrósum þar sem allir hafa tækifæri til þess að hrósa öðrum sem koma að verkefninu.

Fundurinn er einnig nýttur, í upphafi hvers spretts, til þess að skipuleggja sprettinn. Sömu reglur gilda en á þeim fundi ákveður Scrum master og þróunarteymið hvaða sögur eru færðar af product backlog yfir á sprint backlog fyrir sprettinn. Því er áætlað að í upphafi spretts getur þessi fundur varað lengur en í korter.

## 2.3 Retrospectives Fundir

Retrospectives fundir eru haldnir vikulega þegar spretti er að ljúka, á föstudögum klukkan 15.30. Áætlað er að lengd þessara funda sé ekki meiri en klukkutími. Allir í þróunarteyminu, Scrum master og product owner eru viðstödd fyrir þennan fund sem haldinn er í vinnurými teymisins. Á þessum fundum talar teymið um hvað fór vel í þeim spretti sem var að ljúka og hvað má bæta. Þessir fundir eru haldnir til þess að auka ánægju teymisins og gera vinnuna afkastameiri í þeim sprett sem á eftir kemur.

# 3 Vinnulag

## 3.1 Aðstaða

Hópurinn fann sér stofu í Háskólanum í Reykjavík til þess að vinna verkefnið. Við munum hafa stofu Ú108 til þess að hafa Scrum töfluna okkar og aðstöðu. Inn í stofunni er eitt borð og lítil tússtafla sem hangir á einum veggnum. Stofan er ekki stór en það er pláss fyrir sex manns við borðið sem er þar inni. Einnig eru til einstaklingsaðstöður á bókasafni skólans sem við munum geta nýtt okkur ef einhver þarf að fá meira næði og pláss til þess að vinna. Einn auður veggur er í stofunni sem mun vera nýttur undir Scrum töfluna. Í húsnæðinu sjálfu er mötuneyti, matvöruverslun og kaffihús sem teymið mun geta nýtt sér.

## 3.2 Samskipti

Þar sem allir verða með vinnuaðstöðu í sama herbergi munu nánast öll samskipti fara fram munnlega. Teymið er einnig með Excel skjal á Google Drive þar sem einstaklingar setja inn

hvenær þeir munu vera viðstaddir og hvenær ekki. Einnig er hópurinn með virkan hóp á Facebook þar sem hægt er að setja inn tilkynningar og spurningar.

### 3.3 Viðvera

Ætlast er til þess að hver hópmeðlimur sé viðstaddur í vinnuaðstöðunni í 8 klukkustundir á dag á einhvern tímann á milli 8 og 18, en skilda er að vera viðstaddur morgunfundina klukkan 8.45. Þetta gefur teyminu sveigjanleika á að skila sinni vinnu þegar þeim hentar en meirihlutinn af vinnunni er þó unninn þegar allir eru viðstaddir.